

Terampil Membaca

Meningkatkan Keterampilan Membaca
dengan Menerapkan *Quantum Learning*
dan aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps*

Cahyo Hasanudin

Sutrimah

Fitri Nurdianingsih



Terampil Membaca: Meningkatkan Keterampilan Membaca dengan Quantum Learning dan Aplikasi Bamboomedia BMGames Apps

Oleh:

Cahyo Hasanudin

Sutrimah

Fitri Nurdianingsih



Penyusun

Cahyo Hasanudin, M.Pd.

Sutrimah, M.Pd.

Fitri Nurdianingsih, M.Pd.

Editor

Heny Kusuma Widyaningrum, M.Pd.

Tata Aksara

Abdul Rahim Arman Putera Dapubeang, M.Hum.

Desain Cover

Ach. Syafiuddin, S.Pd.

Layout

Manggala

ISBN : 9786026250919

Jenis Tulisan: Square721 BT

Font 11

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan kepada penulis sehingga penulisan buku ajar ini dapat terselesaikan dengan baik.

Buku ajar ini mencakup substansi maupun teknik penyajian. Berkaitan dengan substansi, dalam buku ajar ini disajikan Seputar membaca, Hakikat Media Aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps*, Hakikat Model Pembelajaran *Quantum Learning*, Sintaks Model Pembelajaran *Quantum Learning* dengan Media Aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps*, Efektivitas Model Pembelajaran *Quantum Learning* dengan Media Aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* terhadap Keterampilan Membaca Siswa. Hal itu dimaksudkan pembaca memiliki pengetahuan dan keterampilan yang lebih baik berkenaan dengan model dan media pembelajaran bahasa Indonesia. Sementara itu, bertalian dengan teknik penyajian, pada buku ajar ini disajikan contoh atau model pembelajaran *quantum learning* yang dipadukan dengan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps*. Melalui kolaborasi itu diharapkan pembaca betul-betul akan dapat memiliki kompetensi yang diharapkan.

Penulisan buku ajar ini dapat terlaksana dengan baik berkat kerja keras penulis dan partisipasi dari berbagai pihak. Berkenan dengan itu, penulis ini mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan sejawat yang telah membantu penyelesaian buku ajar ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada mahasiswa yang telah menggunakan buku ajar ini.

Apabila di dalam buku ajar ini masih banyak kekurangan dan kesalahan penulis benar-benar

mengakuinya. Oleh karena itu, kritik konstruktif demi perbaikan buku ajar ini sangat diharapkan. Semua jenis bantuan dan kritikan konstruktif dari berbagai pihak (termasuk yang belum disebutkan di atas). Memberikan andil dalam penulisan dan penyelesaian buku ajar ini. Semoga segala bantuan dan pengorbanan itu menjadi amal baik dan dilimpahi rahmat Allah Swt. Semoga buku ajar ini bermanfaat bagi guru/dosen/mahasiswa dalam upaya meningkatkan media pembelajaran bahasa Indonesia.

Bojonegoro, 1 September 2017

Cahyo Hasanudin, M.Pd.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II Hakikat Media Aplikasi <i>Bamboomedia BMGames Apps</i>	4
A. Hakikat Media	4
B. Hakikat Media Aplikasi <i>Bamboomedia BMGames Apps</i>	5
1. Deskripsi Aplikasi Bamboomedia BMGames ...	5
2. Konten Aplikasi Bamboomedia BMGames Apps	6
3. Cara Instal <i>Game Plus</i>	29
4. Cara Menutup Aplikasi.....	30
BAB III Hakikat Model Pembelajaran <i>Quantum Learning</i>	33
A. Seputar Pembelajaran <i>Quantum Learning</i>	33
B. Penelitian terkait Pembelajaran <i>Quantum Learning</i>	35
BAB IV Sintaks Model Pembelajaran <i>Quantum Learning</i> dengan Media Aplikasi <i>Bamboomedia BMGames Apps</i>	37
BAB V Efektivitas Model Pembelajaran <i>Quantum Learning</i> dengan Media Aplikasi <i>Bamboomedia BMGames Apps</i> terhadap Keterampilan Membaca Siswa	40
A. Hakikat Keterampilan Membaca Siswa.....	40
B. Efektivitas Model Pembelajaran <i>Quantum Learning</i> dengan Media Aplikasi <i>Bamboomedia BMGames Apps</i>	43

DAFTAR RUJUKAN	47
GLOSARIUM	50
INDEKS	52
TENTANG PENULIS.....	53

BAB I

PENDAHULUAN

Mata pelajaran bahasa Indonesia sudah diajarkan sedini mungkin dengan berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang berbeda, mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi mata pelajaran bahasa Indonesia selalu mengisi dan menjadi mata pelajaran yang selalu ada di jenjang pendidikan, apapun kurikulumnya bahasa Indonesia juga selalu mengisi daftar mata pelajaran pada jenjang pendidikan tersebut (Hasanudin, 2016: 1). Maka, tidak heran jika peserta didik mahir berbahasa Indonesia, hal ini tidak bisa dimungkiri bahwa kemahiran berbahasa Indonesia peserta didik dapat di mulai dari belajar membaca. Peserta didik tidak akan pernah bisa menulis, berbicara, memahami, menyimak, dan menyampaikan pesan jika peserta didik tidak bisa membaca. Pondasi dasar peserta didik mahir berbahasa Indonesia dapat dilihat dari kemahirannya dalam membaca, namun dengan catatan, yaitu membaca dengan tepat dan benar. Sehingga pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, khususnya kelas 1 tentu menekankan peserta didik untuk belajar membaca atau sering disebut sebagai membaca permulaan.

Pembelajaran membaca permulaan di kelas I SD dapat dibedakan kedalam dua tahapan, yakni belajar membaca tanpa buku dan belajar membaca dengan menggunakan buku. Langkah awal yang paling penting di dalam pembelajaran membaca permulaan adalah bagaimana menarik minat dan perhatian siswa agar mereka merasa tertarik dengan buku (bacaan) dan mau

belajar dengan keinginannya sendiri, tanpa merasa terpaksa untuk melakukannya (Tarigan 2005: 53-54).

Membaca permulaan menurut Slamet (2008: 58) mempunyai kedudukan yang sangat penting, keterampilan membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap keterampilan membaca selanjutnya. Sebagai keterampilan yang mendasari keterampilan berikutnya maka keterampilan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru, sebab jika dasar itu tidak kuat, pada tahap membaca permulaan anak akan mengalami kesulitan untuk dapat memiliki keterampilan membaca permulaan yang memadai. Namun, menurut Kusminah (2012: 114) keterampilan membaca permulaan di SD kurang mendapat perhatian yang serius dari guru. Peserta didik enggan membaca buku dan tidak tertarik membaca.

Membaca sangat memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena pada setiap bidang studi tidak terlepas dari keterampilan membaca untuk dapat memperoleh wawasan dan pengetahuan. Tarigan (2008: 9) menjelaskan tujuan utama membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Makna sangat erat sekali berhubungan dengan maksud tujuan atau intensif kita dalam membaca.

Namun, pada kenyataannya kemampuan membaca dalam diri seorang siswa masih kurang baik, karena keterampilan mereka pada kegiatan membaca juga masih sangat kurang. Hal ini sejalan dengan pendapat Putra (2008: 131) yang menyatakan bahwa di tingkat pendidikan dasar, kebiasaan membaca anak-anak masih rendah. Survey yang pernah dilakukan mencatat, kemampuan membaca anak SD di Indonesia menempati

peringkat ke-26 dari 27 negara yang disurvei. Fakta itu diperteguh hasil penelitian *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2003 yang diselenggarakan oleh 80 negara anggota Organization for Economic Cooperation and Development (OECD).

Sejalan dengan hasil survei di atas, peneliti juga menemukan permasalahan yang sama ketika mengadakan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I MI Muhammadiyah 27 Geger, Kec. Kedungadem, Kab. Bojonegoro pada tanggal 06 Mei 2016. Siswa kelas I yang dimaksud di sini adalah siswa kelas I pada tahun ajaran 2015/2016. Menurut hasil wawancara tersebut, masalah yang dihadapi oleh siswa yaitu masih kurangnya keterampilan membaca dalam diri siswa, sehingga siswa kurang termotivasi untuk mempelajari materi-materi yang telah disampaikan oleh guru sebelumnya dan akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa yang belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Untuk itu, peneliti bermaksud ingin menguji efektivitas model pembelajaran *Quantum Learning* (pembelajaran yang mengandung unsur TANDUR) yang dipadukan dengan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* dibandingkan dengan model pembelajaran langsung (*Direct instruction*).

Penggunaan media pada model pembelajaran *Quantum Learning* sebagai kolaborasi untuk menambah keefektifan model pembelajaran *Quantum Learning*. Media itu sendiri menurut Rumumpuk dalam Sumantri (2001: 153) adalah setiap alat, baik *hardware* maupun *software* yang dipergunakan sebagai media komunikasi dan tujuannya untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar.

BAB II

Hakikat Media Aplikasi

Bamboomedia BMGames Apps

A. Hakikat Media

Dalam proses belajar mengajar kedudukan media pembelajaran sangat penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara.

Media menurut Hasanudin (2017: 5) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar terjadi. Menurut National Education Association dalam Sanaky (2009: 3) mengungkapkan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun Audio Visual serta peralatannya.

Salah satu media pembelajaran dalam bentuk audio visual adalah penggunaan aplikasi. Penggunaan aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting, yakni memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar para siswa serta membantu siswa dalam mempermudah membaca permulaan.

B. Hakikat Media Aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps*

1. Deskripsi Aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps*

Bamboomedia BMGames Apps pintar membaca memiliki 12 level yang dirancang untuk menemani peserta didik dalam membaca permulaan. Pada aplikasi ini terdapat visualisasi abjad, suku kata, dan kata sehingga sekaligus siswa bisa lebih cepat membaca kalimat. Dengan suara narasi yang lucu siswa akan belajar membaca dengan riang dan gembira. Tampilan awal *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca dapat dilihat di bawah ini.



Pada aplikasi tersebut dimulai dengan kalimat ***Pintar membaca. Hai teman-teman kita belajar membaca yuk, di sini kita akan belajar mengenal alfabet, belajar membaca suku kata, membaca***

kalimat, dan cerita. Ada game yang seru dan masih banyak lagi, tunggu apa lagi, ayo mulai belajar, ingat ya! Belajarnya harus urut, ayo kita mulai. Kalimat yang diucapkan oleh seorang anak kecil akan menambah siswa mulai antusias dalam belajar membaca permulaan.

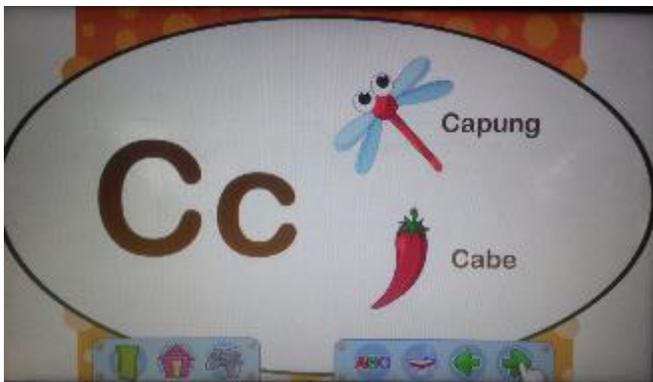
Pada level *satu* berisi tentang mengenal alfabet, level *dua* tentang menulis huruf, level *tiga* tentang mengenal huruf focal, level *empat* tentang menghafal bunyi satu suku kata, level *lima* membaca dua suku kata, level *enam* tentang membaca tiga suku kata, level *tujuh* tentang mengenal huruf “ng” dan “ny”, level *delapan* tentang huruf focal di awal suku kata, level *sembilan* tentang huruf konsonan diakhir suku kata, level *sepuluh* tentang belajar membaca kalimat satu, level *sebelas* tentang belajar membaca kalimat dua, level *dua belas* tentang membaca cerita.

Kemudahan inilah yang diberikan oleh *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca sehingga siswa dapat menggunakan aplikasi ini untuk belajar permulaan kapan pun dan di mana pun

2. Konten Aplikasi Bamboomedia BMGames Apps

a) Level 1 Mengetahui Alfabet

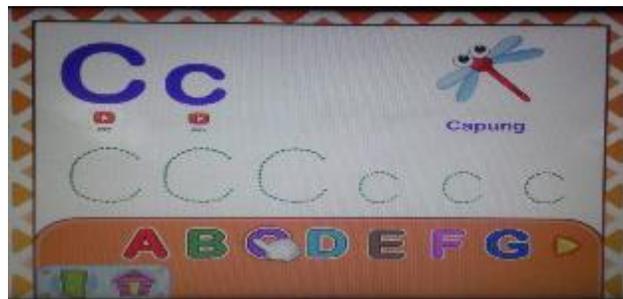
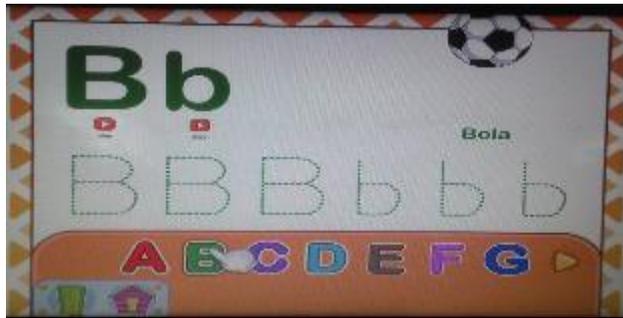
Pada level *satu* berisi tentang mengenal alfabet. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.



b) Level 2 menulis huruf

Level *dua* berisi tentang menulis huruf. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.





c) Level 3 mengenal huruf vokal

Level *tiga* berisi tentang mengenal huruf focal. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.



d) Level 4 menghafal bunyi satu suku kata

Level *empat* tentang menghafal bunyi satu suku kata. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.





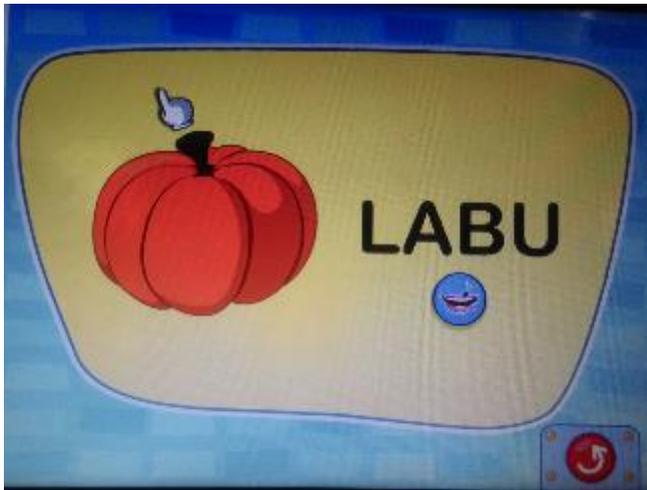
e) Level 5 membaca dua suku kata

Level *lima* membaca dua suku kata. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.







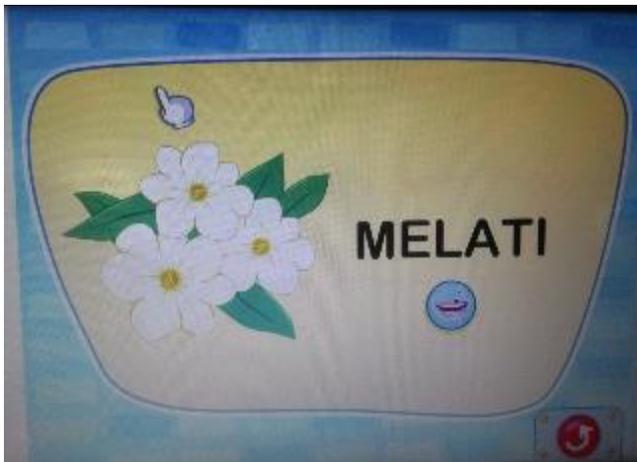


f) Level 6 membaca tiga suku kata

Level *enam* tentang membaca tiga suku kata. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.



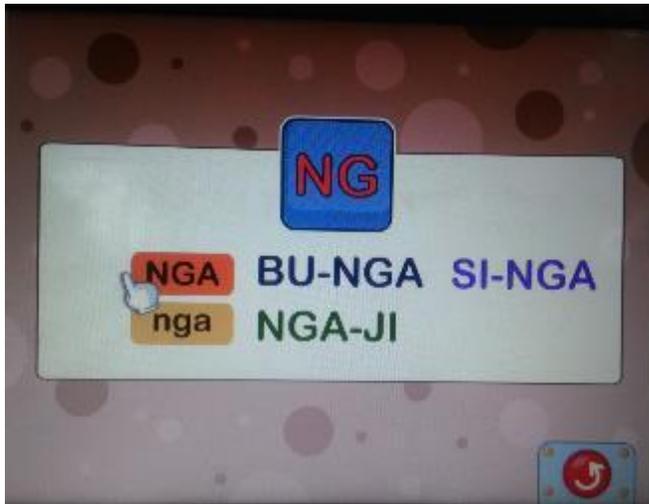




g) Level 7 mengenal huruf “ng” dan “ny”

Level *tujuh* tentang mengenal huruf “ng” dan “ny”. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.

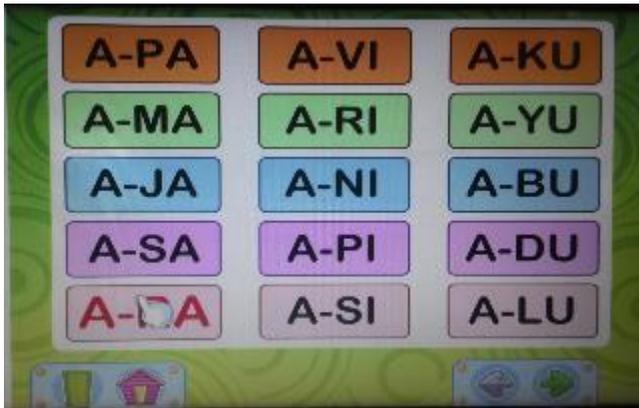




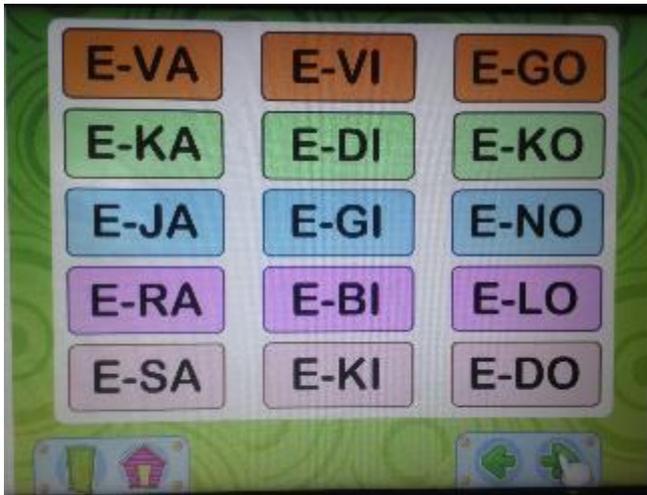


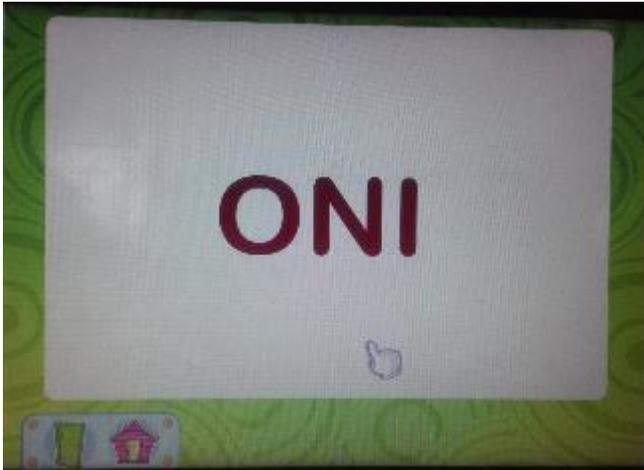
h) Level 8 huruf vokal di awal suku kata

Level *delapan* tentang huruf focal di awal suku kata. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.









i) Level 9 huruf konsonan di akhir suku kata

Level *sembilan* tentang huruf konsonan diakhir suku kata. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.









j) Level 10 belajar membaca kalimat satu

Level *sepuluh* tentang belajar membaca kalimat satu. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.

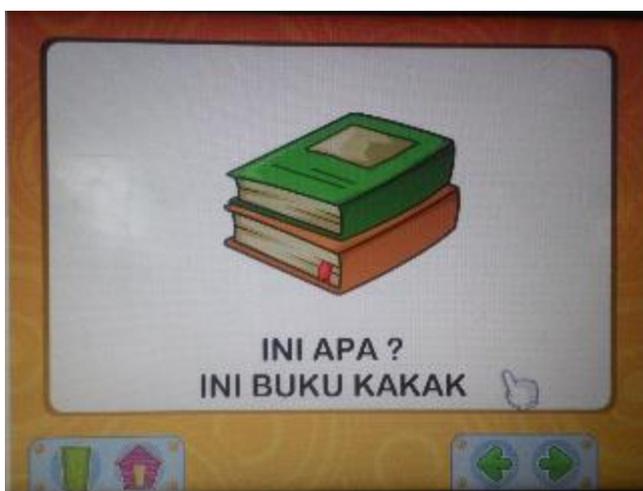




k) Level 11 belajar membaca kalimat dua

Level *sebelas* tentang belajar membaca kalimat dua. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.





I) Level 12 membaca cerita

Level *dua belas* tentang membaca cerita. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.

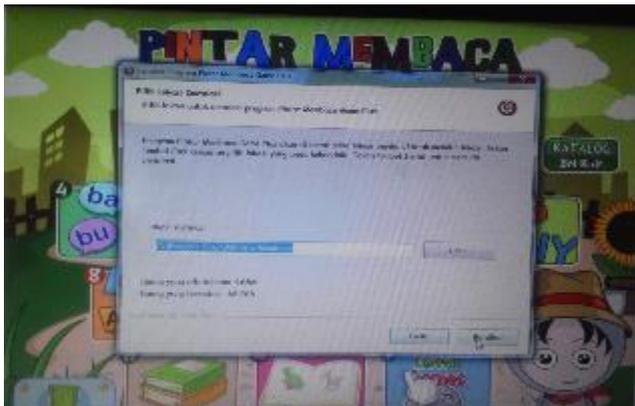






3. Cara Instal *Game Plus*

Pada bagian ini, aplikasi menyediakan *game* menarik agar siswa yang menggunakan aplikasi ini tidak jenuh. Cara meng-*instal game plus* dapat dilihat pada langkah berikut.





4. Cara Menutup Aplikasi

Pada bagian ini, disajikan cara untuk menutup aplikasi. Cara menutup aplikasi dapat dilakukan dengan mengikuti langkah berikut. *Click* kotak dialog yang berbentuk



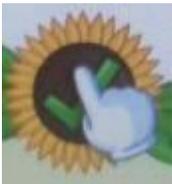
Selanjutnya akan muncul kotak dialog berikut.



Apabila anda tidak yakin ingin keluar maka *click* kotak dialog



dan apabila Anda yakin maka silakan *click* kotak dialog



Apabila Anda meng-*click* kotak dialog ini maka selanjutnya aplikasi akan menampilkan kotak dialog berikut.



selanjutnya akan muncul kotak



dialog berikut

akhirnya

Anda benar-benar menutup aplikasi *Bamboomedia*
BMGames.

BAB III

Hakikat Model Pembelajaran

Quantum Learning

A. Seputar Pembelajaran *Quantum Learning*

Pembelajaran quantum digadang-gadang mampu menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, sudah banyak sekali peneliti menerapkan metode ini untuk mengukur tingkat kemahiran peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran. Sistem pembelajaran kuantum menurut Given dan Bobby (2015: 14) berfokus pada budaya dan kognisi sambil mengatur interaksi antara guru dan siswa, siswa dan siswa, serta siswa dan konten untuk mencapai hasil akademik dan sosial atau emosional yang diinginkan. Pembelajaran kuantum adalah sistem yang menggabungkan pembelajaran dengan seksama dan meningkatkan keefektifan guru sekaligus memfasilitasi penguasaan siswa terhadap konten akademis yang ketat. Sistem pembelajaran kuantum berfokus pada apa yang guru dan siswa lakukan untuk mengajar dan belajar secara efektif.

Selanjutnya, DePorter, Mark, dan Sarah (2010: 6) menyatakan bahwa pembelajaran quantum didasarkan pada konsep "Bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka". Konsep ini merupakan asas utama pembelajaran

quantum. Implikasi dari asas tersebut adalah bahwa segala hal yang dilakukan di dalam kerangka pembelajaran quantum. Setiap interaksi dengan peserta didik, setiap rancangan kurikulum, dan setiap model pembelajaran di bangun atas prinsip “Bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka”.

Quantum learning adalah “interaksi-onteraksi yang mengubah energi menjadi cahaya (DePorter dan Mike, 2008: 16). Quantum learning memberikan sugesti positif kepada siswa dengan mendudukan siswa secara nyaman, memasang musik latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberi kesan sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih dengan baik.

Kerangka perencanaan model Quantum Learning dikemukakan oleh DePorter, Mark, dan Sarah (2010: 128) yang mengatakan bahwa Quantum Learning mengacu pada konsep “TANDUR” (Tanamkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, dan Ulangi). **Tumbuhkan**, sertakan diri mereka, pikat mereka, puaskan AMBAK, **Alami**, berikan mereka pengalaman belajar; tumbuhkan “kebutuhan-kebutuhan untuk mengetahui, **namai**, berikan “data”, tepat saat minat memuncak, **demonstrasikan**, berikan kesempatan bagi mereka

untuk mengaitkan pengalaman dengan data baru, sehingga mereka menghayati dan membuatnya sebagai pengalaman pribadi, **ulangi**, rekatkan gambaran keseluruhannya, **rayakan**, ingat, jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan! Perayaan menambatkan belajar dengan asosiasi positif.

B. Penelitian terkait Pembelajaran Quantum Learning

Penelitian yang telah dilakukan oleh Sari, Budhi, dan Kundharu (2012: 30-42) tentang penerapan metode *quantum learning* dengan teknik pengelompokan (*clustering*). Penelitian ini menyimpulkan bahwa *pertama*, penerapan metode *quantum learning* yang dikolaborasi dengan teknik pengelompokan (*clustering*) dapat meningkatkan kualitas proses menulis puisi, peningkatan tersebut nampak dari kesungguhan, semangat, dan antusias siswa saat diberikan tugas membuat kerangka teknik pengelompokan (*clustering*) dan menghias puisi dalam proses pembelajaran. *Kedua*, adanya peningkatan kemampuan menulis puisi siswa kelas V SD Negeri Kadilangu I Demak dapat dilihat dari hasil belajar siswa dalam menulis puisi. Hal ini terbukti dengan meningkatnya hasil belajar siswa dalam menulis puisi yang penilaiannya didasarkan pada isi, diksi, rima, dan

kesesuaian isi dengan tema. Peningkatan kemampuan siswa terjadi pada siklus I hingga siklus II yang ditunjukkan dengan semakin banyaknya siswa yang telah mencapai batas ketuntasan (KKM \geq 65).

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang pernah dilakukan oleh Widiarta, Nyoman, dan Gede (2014: 1-10) tentang pengaruh pendekatan *quantum* terhadap keterampilan membaca. Penelitian ini menyimpulkan bahwa ada perbedaan keterampilan membaca yang signifikan antara siswa yang diajar dengan pendekatan *quantum* dengan siswa yang diajar dengan pendekatan konvensional.

Penelitian lain yaitu penelitian yang pernah dilakukan oleh Bahaddin dan Yusuf (2014: 11-23). Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pembelajaran *quantum learning* pada kelas eksperimen berpengaruh positif pada prestasi belajar siswa yang didalamnya meliputi penghargaan dan nilai sikap. Dalam penelitiannya Bahaddin dan Yusuf melibatkan 40 siswa dan dilakukan pretes dan postes. Hal ini terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen antara rerata pretes dan postes ($t(19) = -2.307, p < 0.05$). Sedangkan, berdasarkan hasil uji t pada kelas kontrol tidak terdapat perbedaan secara signifikan antara rerata pretes dan postes ($t(19) = 1.427, p > 0.05$).

BAB IV

Sintaks Model Pembelajaran *Quantum Learning* dengan Media Aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps*

Penerapan model pembelajaran *quantum learning* dengan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* dalam pembelajaran membaca permulaan dapat dijabarkan melalui langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut.

Konsep	Implementasi
T	Siswa diajak berdiri sambil melihat aplikasi <i>Bamboomedia BMGames Apps</i> melalui tayangan LCD, selanjutnya, guru memperlihatkan menu-menu utama yang ada pada aplikasi tersebut.
A	Guru memulai dengan membuka menu awal atau level satu hingga level duabelas tak lupa guru menanyakan kepada siswa level mana yang paling mudah dan sulit. Setelah mengetahui jawaban dari masing-masing siswa, guru memberikan penjelasan cara membaca yang benar melalui aplikasi <i>Bamboomedia BMGames Apps</i> .
N	Siswa menerima penjelasan guru bahwa bacaan yang ada di level satu sampai level duabelas merupakan bacaan dasar yang sangat mudah dibaca oleh siswa. Guru menjelaskan cara menggunakan aplikasi <i>Bamboomedia BMGames Apps</i> untuk

Konsep	Implementasi
	mempermudah dalam membaca, tak lupa guru juga memberitahukan kepada siswa tentang suku kata, kata, satu kalimat, dua kalimat, dan wacana pendek melalui simulasi level demi level
D	Siswa menyimak penjelasan guru melalui simulasi aplikasi <i>Bamboomedia BMGames Apps</i> . Melalui panduan guru, aplikasi ini akan mengajari siswa membaca dengan benar. Guru menyuruh siswa satu per satu untuk maju dan membaca suku kata, kata, satu kalimat, dua kalimat, dan wacana pendek melalui aplikasi <i>Bamboomedia BMGames Apps</i> . Apabila ada siswa yang membaca salah, aplikasi dengan sendirinya tidak akan membenarkan bacaan siswa.
U	Siswa secara berkelompok/berpasangan membaca bersamaan melalui aplikasi <i>Bamboomedia BMGames Apps</i> , di sini guru tetap harus membimbing dan mengarahkan siswa bekerja sama untuk membaca dengan benar dari level satu sampai level duabelas atau level yang dibutuhkan saja sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasarnya. Setiap kelompok/pasangan yang sudah membaca di depan kelas dipersilahkan untuk kembali ke tempat duduk dan berganti dengan kelompok lain. Kelompok yang duduk tetap harus memperhatikan kelompok/pasangan yang sedang membaca di depan.
R	Siswa bersama guru merefleksikan

Konsep	Implementasi
	<p>pembelajaran yang sudah berlangsung, kemudian merayakannya, misal dengan mengucapkan hamdalah (<i>Alhamdulillah</i>), tos lima jari, tepuk tangan, yel-yel, atau berteriak kemenangan “saya berhasil” baik sesama siswa maupun guru dengan siswa. Tak lupa guru juga harus memberikan reward bagi siswa yang benar-benar bagus dalam membaca melalui aplikasi <i>Bamboomedia BMGames Apps</i> ini. selanjutnya pelajaran diakhiri dengan saling berjabat tangan antara siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru, tak lupa guru meminta maaf apabila ada tindakan yang tidak berkenan di hati siswa.</p>

Tabel 2.1 Penerapan model pembelajaran *quantum learning* dengan media aplikasi

Mengadopsi konsep model pembelajaran *quantum learning* yang dikembangkan oleh DePorter sehingga melalui implementasi model pembelajaran *quantum learning* dengan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* mempunyai sintaks pembelajaran pada tabel di atas. Sintaks tersebut dirasa bagus dalam melatih keterampilan membaca permulaan di sekolah dasar.

BAB V

Efektivitas Model Pembelajaran *Quantum Learning* dengan Media Aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* terhadap Keterampilan Membaca Siswa

A. Hakikat Keterampilan Membaca Siswa

Informasi sangat mudah didapat dengan gemar membaca. Membaca sangat memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena pada setiap bidang studi tidak terlepas dari keterampilan membaca untuk dapat memperoleh wawasan dan pengetahuan. Tarigan (1979: 9) menjelaskan tujuan utama membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Makna sangat erat sekali berhubungan dengan maksud tujuan atau intensif kita dalam membaca.

Membaca menurut Susanto (2011: 84) adalah menerjemahkan simbol (huruf) ke dalam suara yang dikombinasikan dengan kata-kata. Kata-kata itu disusun sehingga kita dapat belajar memahaminya dan dapat membaca catatan. Selain itu, Membaca adalah suatu kegiatan interaktif untuk memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahasa tulis, di samping itu, membaca juga merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahan tulis (Somadoyo, 2011: 5).

Gemar membaca sangat dianjurkan sedini mungkin. Seseorang yang baru belajar membaca disebut sebagai pembaca pemula. Pembaca pemula menurut Subyantoro (2009: 177) adalah pembaca yang baru pertama kali membaca atau belajar membaca. Secara formal pembaca pemula adalah peserta didik didik kelas I. Membaca bukan saja kegiatan mata, namun aspek bagian tubuh lainnya juga berperan.

Pembelajaran membaca permulaan di kelas I SD dapat dibedakan kedalam dua tahapan, yakni belajar membaca tanpa buku dan belajar membaca dengan menggunakan buku. Langkah awal yang paling penting di dalam pembelajaran membaca permulaan adalah bagaimana menarik minat dan perhatian siswa agar mereka merasa tertarik dengan buku (bacaan) dan mau belajar dengan keinginannya sendiri, tanpa merasa terpaksa untuk melakukannya (Tarigan 2005: 53-54).

Membaca permulaan menurut Slamet (2008: 58) mempunyai kedudukan yang sangat penting, keterampilan membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap keterampilan membaca selanjutnya. Sebagai keterampilan yang mendasari keterampilan berikutnya maka keterampilan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru, sebab jika dasar itu tidak kuat, pada tahap membaca permulaan anak akan mengalami kesulitan untuk dapat

memiliki keterampilan membaca permulaan yang memadai.

Kemampuan membaca permulaan bagi siswa dikelas rendah bermanfaat untuk memiliki kemampuan memahami dan menyuarkan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut. Pembelajaran membaca permulaan merupakan tingkatan proses pembelajaran membaca untuk menguasai sistem tulisan sebagai representasi visual bahasa. Tingkatan ini sering disebut dengan tingkatan belajar membaca (*learning to read*).

Mengajar membaca permulaan menurut Hasanudin (2016: 1-12) memang membutuhkan kesabaran yang luar biasa, kesabaran itu dibutuhkan karena objek yang diajar adalah masih anak-anak. Anak-anak memang memiliki kecenderungan untuk bermain daripada belajar. Sikap inilah membuat anak-anak enggan untuk belajar, khususnya membaca. Perilaku anak yang telah memiliki kesiapan dalam membaca menurut Susanto (2011: 84) dapat diketahui melalui 1) Rasa ingin tahu tentang benda-benda di sekitar lingkungannya, 2) mampu menerjemahkan gambar, 3) mampu berkomunikasi dengan baik, 4) memiliki kemampuan membedakan suara, 5) gemar belajar membaca, 6) memiliki rasa percaya diri, 7) mampu menyelesaikan tugasnya dengan penuh konsentrasi.

B. Efektivitas Model Pembelajaran *Quantum Learning* dengan Media Aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps*

Uji normalitas kemampuan awal menggunakan metode Lilliefors dan diperoleh hasil bahwa kedua kelompok berasal dari populasi yang berdistribusi normal yang ditunjukkan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas Kemampuan Awal

Kelas	L_{obs}	L_{tabel}	Keputusan	Data berdistribusi
Eksperimen	0,1590	0,1730	H_0 diterima	Normal
Kontrol	0,1367	0,2060	H_0 diterima	Normal

Uji homogenitas menggunakan uji F, diperoleh bahwa kedua kelompok mempunyai variansi homogen ($F_{hitung} = 0,9613 < 2,235 = F_{tabel}$). Uji keseimbangan kemampuan awal menggunakan uji t dan diperoleh $t_{obs} = -0,9045 < 2,021 = t_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa kedua populasi memiliki kemampuan awal yang sama atau seimbang.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan membaca permulaan anak pada pokok bahasan memahami teks pendek dengan membaca nyaring, sedangkan variabel bebasnya adalah model pembelajaran yang terbagi atas model pembelajaran *quantum learning* dengan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) dengan media buku pada kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik dokumentasi dan tes. Teknik dokumentasi digunakan a) untuk mengumpulkan nilai siswa yang akan dijadikan sebagai data awal dan, b) untuk mengetahui keseimbangan kemampuan awal dari kedua kelompok

tersebut. Teknik tes digunakan untuk mengetahui hasil keterampilan membaca siswa setelah perlakuan.

Uji coba instrumen dilakukan di MI Nahdlatul Ulum Tumbrasanom, Kedungadem, Bojonegoro pada siswa kelas I. Untuk instrumen tes prestasi belajar mengacu pada kriteria yaitu a) validitas isi terdiri dari 3 orang validator yang berkompeten pada bidang mata pelajaran bahasa Indonesia), b) daya pembeda ($D \geq 2,12$), c) tingkat kesukaran ($0,3 \leq P \leq 0,4$), dan d) reliabilitas dihitung dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* atau koefesien Alpha ($r_{11} = 0,99$). Uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dengan metode Lilliefors dan uji homogenitas dengan uji F. Akhirnya, prasyarat normalitas dan homogenitas data telah terpenuhi, sehingga dapat dilakukan analisis data menggunakan uji t.

Setelah penelitian dilakukan diperoleh data rata-rata pada kelas eksperimen (model pembelajaran *quantum learning* dengan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps*) sebesar 85, sedangkan rata-rata kelas Kontrol (model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*)) sebesar 80,12. Dari data yang diperoleh terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat untuk menggunakan uji t. Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan menunjukkan bahwa kedua kelompok berasal dari populasi yang berdistribusi normal seperti pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas Tes Prestasi Siswa

Kelas	L_{obs}	L_{tabel}	Keputusan	Data berdistribusi
Eksperimen	0,1647	0,1730	H_0 diterima	Normal
Kontrol	0,1965	0,2060	H_0 diterima	Normal

Berdasarkan uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelompok mempunyai variansi yang

homogen ($F_{hitung} = 0,0557 < 2,0879 = F_{tabel}$). Setelah diketahui hasil uji normalitas dan homogenitas, diputuskan menggunakan uji t untuk data yang berdistribusi normal dan homogen. Hasil perhitungan uji t dengan tingkat signifikansi 0,05 didapat 7,0573 sedangkan $t_{0,05;40} = 1,6838$, dari t tabel diperoleh $DK = \{t | t > 1,6838\}$. $t_{obs} \notin DK$. Oleh karena itu, H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *quantum learning* dengan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* menghasilkan keterampilan membaca permulaan baik daripada model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Hal ini disebabkan karena dalam model pembelajaran *quantum learning* dengan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* guru menyampaikan materi berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran *quantum learning* sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal selain itu, konsep *quantum learning* dengan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* sangat sesuai dengan konsep pembelajaran model pembelajaran *quantum learning* yaitu “Bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka” (DePorter dan Mike, 2008: 16).

Ketercapain keterampilan membaca permulaan secara maksimal dengan menerapkan model pembelajaran *quantum learning* pada penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Bahaddin dan Yusuf (2014: 11-23) bahwa pembelajaran *quantum learning* pada kelas eksperimen berpengaruh positif pada prestasi belajar siswa yang didalamnya meliputi penghargaan dan nilai sikap. Dalam penelitiannya Bahaddin dan Yusuf melibatkan 40 siswa dan dilakukan pretes dan pos tes. Hal ini terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen

antara rerata pretes dan postes ($t(19) = -2.307, p < 0.05$). sedangkan, berdasarkan hasil uji t pada kelas kontrol tidak terdapat perbedaan secara signifikan antara rerata pretes dan postes ($t(19) = 1.427, p > 0.05$).

Ketercapaian keterampilan membaca tersebut juga didukung dengan penggunaan aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps*. Penggunaan aplikasi ini sangat membantu siswa dalam melatih membaca permulaan secara terampil dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Hasanudin dan Erna (2017: 1-13) bahwa aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan siswa di setiap indikator pada siklus I dan II. Peningkatan motivasi siswa tersebut dapat dilihat dari rerata pratindakan sebesar 54,6%, siklus I, 72,00%, dan siklus II, 81,33%. sedang, keterampilan siswa dalam membaca permulaan mengalami peningkatan dari rerata pratindakan 59,33% kemudian pada siklus I, 71,33 % dan siklus II, 85,33% telah mencapai batas ketuntasan (KKM = 70).

Penggunaan model pembelajaran *quantum learning* yang dikolaborasi dengan penggunaan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pada siswa kelas I semester I ini sangat membantu siswa terampil membaca nyaring suku kata, kata, dan kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat. Peningkatan ini dikarenakan model pembelajaran *quantum learning* sangat cocok diterapkan pada pokok bahasan memahami teks pendek dengan membaca nyaring dan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* cocok sebagai pengganti teks pada buku.

DAFTAR RUJUKAN

- Bahaddin, M. dan Yusuf. 2014. An Investigation the Effect of Quantum Learning Approach on Primary School 7th Grade Students' Science Achievement, Retention and Attitud. *Educational Research Association The International Journal of Research in Teacher Education*. 5(2):11-23
- DePorter, Bobbi dan Mike Hernacki. 2008. *Quantum Learning*. Bandung: PT.Mizan Pustaka.
- DePorter, Bobbi, Mark Readon, dan Sarah Singer-Nourie. 2010. *Quantum Teaching*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Given, Barbara K. dan Bobbi DePorter. 2015. *Excellence in Teaching and Learning: The Quantum Learning System*. United States of America: Learning Forum Publications.
- Hasanudin, Cahyo dan Erna Linda Puspita. 2017. Peningkatan Motivasi dan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Melalui Media Aplikasi *Bamboomedia Bmgames Apps*. *Jurnal Pedagogia*. 6 (1):1-13
- Hasanudin, Cahyo. 2016. Pembelajaran Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Aplikasi *Bamboomedia Bmgames Apps* Pintar Membaca sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa Sd Menghadapi MEA. *Jurnal Pedagogia*. 5 (1):1-12
- Hasanudin, Cahyo. 2017. *Media Pembelajaran: Kajian Teoritis dan Kemanfaatan*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Kusminah, 2012. *Pengembangan Model Pembelajaran Induktif Kata Bergambar Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Aspek Membaca Permulaan*

- Sekolah Dasar*. Journal of Educational Research and Evaluation, Vol. 1 No. 2, November, 2012, 113-119.
- Putra, R. Masri Sareb. 2008. *Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sanaky, Hujair A.H. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sari, Intan Kumala; Budhi Setiawan; dan Kundharu Saddhono. 2012. Penerapan Metode *Quantum Learning* dengan Teknik Pengelompokan (*Clustering*) untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi pada Siswa Sekolah Dasar. *BASASTRA Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*. 1 (3):30-42
- Slamet, St. Y. 2008. *Dasar-dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra di Kelas Rendah*. Surakarta: UNS Press.
- Somadoyo, Samsu. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Subyantoro. 2009. *Pelangi Pembelajaran Bahasa*. Semarang: Unnes Pres.
- Sumantri, Mulyani dkk. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Maulana.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tarigan Djago. 2005. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Dikelas Rendah*. Jakarta. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Tarigan, Henry Guntur. 1979. *Membaca*. Bandung: Bumi Angkasa.
- Tarigan. 2008. *Membaca Menulis Permulaan*. Jakarta: Depdikbud.
- Widiarta, I Wayan; Ni Nyoman Ganing; dan I Gede Meter. 2014. Pengaruh Pendekatan *Quantum Reading* terhadap Keterampilan Membaca dalam

Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V
SD Gugus II Tegalallang tahun ajaran 2013/2014.
*Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan
Ganesha*. 2(1):1-10.

www.bambbomedia.org diakses pada Januari 2016,
pukul 09.00

GLOSARIUM

- Aplikasi : Program komputer atau perangkat lunak yang didesain untuk mengerjakan tugas tertentu.
- Bamboomedia BMGames Apps* : Aplikasi pembantu dalam membaca permulaan pada siswa di kelas rendah.
- Instrumen : sarana penelitian (berupa seperangkat tes dan sebagainya) untuk mengumpulkan data sebagai bahan pengolahan.
- Kelas eksperimen : kelas yang dijadikan sebagai penelitian atau kelas yang dikenai tindakan.
- Kelas kontrol : Kelas yang dijadikan pembanding dalam melakukan penelitian.
- Kelas uji coba : Kelas yang dijadikan uji coba soal sebelum melakukan evaluasi pada kelas kontrol dan eksperimen.
- Keterampilan : Cakap dalam menyelesaikan tugas; mampu dan cekatan.
- Media : alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.
- Membaca : melihat serta memahami isi dari apa yang ditulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati).

Quantum Learning : Model pembelajaran yang dipelopori oleh Bobbi DePorter di dalamnya ada istilah yang disebut TANDUR “Tanamkan, Alami, namai, Demostrasikan, Ulangi, dan Rayakan).

Variabel : dapat berubah-ubah, berbeda-beda, bermacam-macam (tentang mutu, harga, dan sebagainya).

INDEKS

A

AMBAK, 34
anak, 2, 6, 41, 42, 43

B

bahasa, iii, iv, 1, 3, 40,
42, 44
BMGames, i, iii, v, vi, 3,
4, 5, 6, 32, 37, 38,
39, 40, 43, 44, 45,
46, 50

C

Cronbach's Alpha, 44

H

homogenitas, 43, 44

M

membaca permulaan, 1,
2, 4, 5, 6, 37, 39,
41, 42, 43, 45, 46,
50

N

normalitas, 43, 44, 45

P

pembelajaran, iii, iv, 1,
2, 3, 4, 33, 35, 36,
37, 38, 39, 40, 41,
42, 43, 44, 45, 46,
51

T

TANDUR, 3, 34, 51

TENTANG PENULIS



Cahyo Hasanudin lahir di Bojonegoro pada tanggal 06 Mei 1988. Setamat dari SDN Geger Kec. Kedungadem Bojonegoro tahun 2000 kemudian melanjutkan studi di MTs M2 Kedungadem, lulus tahun 2003. Tahun 2006 lulus dari MAN Negara Bali jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pada program penerimaan mahasiswa baru pada tahun 2006 mendapat beasiswa di Universitas Muhammadiyah Malang (UMM) jurusan perikanan selama delapan semester, namun pada tahun 2007 pindah dari Universitas Muhammadiyah Malang dan pada tahun 2008 melanjutkan belajar di perguruan tinggi IKIP PGRI Bojonegoro hingga lulus pada tahun 2012. Pada tahun 2013 melanjutkan belajar pada program pascasarjana di Universitas Sebelas Maret Surakarta lulus pada tahun 2014.

Penghargaan yang pernah diraih antara lain 1) juara II dalam pekan olahraga dan seni (porseni) olympiade Bidang Studi Ekonomi antar MA se-Bali pada tahun 2005, 2) Juara III Bidang Seni pada LKTM (Lomba karya Tulis Mahasiswa) antar jurusan se-Universitas Muhammadiyah Malang (UMM) pada tahun 2007, dan 3) sebagai kontributor terbaik dalam lomba penulisan puisi yang diselenggarakan oleh Sabana Pustaka pada tahun 2016.



Fitri Nurdianingsih lahir di Bojonegoro pada 29 Mei 1987 dan menjalani pendidikan: SDN Kemamang Kecamatan Balen Kabupaten Bojonegoro (1993-1999); SLTP Negeri 1 Balen (1999-2002); SMA Negeri 1 Bojonegoro (2002-2005); LPIKOM Bojonegoro (2005-2006), dilanjutkan ke IKIP PGRI Bojonegoro jurusan Pendidikan Bahasa Inggris dan meraih gelar kesarjanaan S1 pada tahun 2010. Pada tahun 2011 melanjutkan kuliah S2 di Universitas Sebelas Maret Surakarta (UNS), jurusan Pendidikan Bahasa Inggris dan lulus pada Pebruari 2013. Sejak 2011 sampai sekarang berprofesi sebagai staf pengajar di lingkup IKIP PGRI Bojonegoro.



Sutrimah lahir di Tuban pada tanggal 29 Maret 1988. Setamat dari SDN Tanjungrejo 1 Kec. Singgahan Kab. Tuban melanjutkan studi di SMPN 1 Singgahan, lulus tahun 2003. Tahun 2006 lulus SMAN 1 Parengan Kab. Tuban. Memperoleh gelar sarjana pendidikan dari IKIP PGRI Bojonegoro pada tahun 2010. Melanjutkan pendidikan pada Program Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas Sebelas Maret Surakarta pada tahun 2011 dan memperoleh gelar magister pendidikan pada tahun 2013 dan saat ini menjadi dosen pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di IKIP PGRI Bojonegoro.

Pada tahun 2016 lulus Penelitian dari Kemenristekditi pada program Penelitian Dosen Pemula dengan penelitian yang berjudul Analisis Teks dan Konteks pada iklan Operator Seluler (XL dengan kartu AS).

Penulis bisa dikontak melalui nomor telepon 081230083573 atau email sutrimahyusuf@yahoo.com



Mengadopsi konsep model pembelajaran quantum learning yang dikembangkan oleh DePorter sehingga melalui implementasi model pembelajaran quantum learning dengan media aplikasi Bamboomedia BMGames Apps mempunyai sintaks pembelajaran yang dirasa bagus dalam melatih keterampilan membaca permulaan di sekolah dasar.

Aplikasi Bamboomedia BMGames Apps pintar membaca dirancang untuk menemani peserta didik dalam membaca permulaan. Pada aplikasi ini terdapat visualisasi abjad, suku kata, dan kata sehingga siswa bisa lebih cepat membaca kalimat. Dengan suara narasi yang lucu siswa dapat belajar membaca dengan riang dan gembira.

Aplikasi ini memiliki 12 level yang dimulai dengan mengenal alfabet, menulis huruf, mengenal huruf focal, menghafal bunyi satu suku kata, membaca dua suku kata, membaca tiga suku kata, mengenal huruf "ng" dan "ny", huruf focal di awal suku kata, huruf konsonan diakhir suku kata, belajar membaca kalimat satu, kalimat dua, dan membaca cerita.